

## CUERPO B

---

### **La Asombrosa Excursión de Zamba como recurso pedagógico para la escuela primaria**

- ▶ ASIGNATURA | *Seminario de Metodología de la inv. II* \_\_\_\_\_
- ▶ PROFESOR | *Marina Matarresse* \_\_\_\_\_
  
- ▶ APELLIDO Y NOMBRE | *Castrillón Ramirez David* \_\_\_\_\_
- ▶ CARRERA | *Maestría en gestión del diseño* \_\_\_\_\_
- ▶ E-MAIL | \_\_\_\_\_ LEGAJO | *0084288*
- ▶ TELÉFONO | \_\_\_\_\_
  
- ▶ TRABAJO PRÁCTICO INDIVIDUAL | Nº \_\_\_\_\_ FECHA DE ENTREGA *2/10/2017*

## ÍNDICE GENERAL:

<b>INTRODUCCIÓN:</b>	6
<b><u>CAPÍTULO I: Producción de Animación Pedagógica</u></b>	16
1.1 <u>Definición de animación como ilusión de movimiento y la relación con el lenguaje cinematográfico educativa</u>	16
1.2 <u>Géneros, categorías y tramas</u>	20
1.3 <u>Técnicas y conceptos de la animación</u>	25
1.4 <u>Procesos de producción en la animación</u>	28
1.5 <u>El diseño de personajes</u>	34
<b><u>CAPÍTULO II: La Animación como Generadora de Sentido en La Asombrosa Excursión de Zamba</u></b>	40
<u>2.1. La intención comunicativa en el diseño de animación</u>	40
<u>2.2. Desde la producción hasta la percepción de las imágenes</u>	43
<u>2.3. Semiótica de la animación, construcción de sentido</u>	51
<u>2.4. Procesos de Semiotización del cuerpo en los personajes</u>	58
<b><u>CAPÍTULO III: Modelos pedagógicos y Tecnologías de la Información en la Educación Primaria</u></b>	64
3.1. <u>Entornos pedagógicos para el uso de la animación</u>	66
3.2. <u>Referentes regulativos para la educación Argentina</u>	70
3.3. <u>Uso de la animación como variable para el mejoramiento de la docencia</u>	74
3.4. <u>La escuela como lugar social en el contexto educativo</u>	85
3.5. <u>Recursos pedagógicos alternos a la animación: la exposición oral y el libro</u>	90

<b><u>CAPÍTULO IV: Metodología</u></b>	93
<u>4.1 Planteamiento metodológico</u>	93
<u>4.2 Articulación educativa de la Asombrosa Excursión de Zamba</u>	96
<u>4.3. Diseño de las entrevistas a productores de animación</u>	100
<u>4.3.1. Análisis de la entrevista a Sebastián Mignogna</u>	102
<u>4.3.2. Análisis de la entrevista a Fernando Salem</u>	105
<u>4.3.3. Interpretación de resultados</u>	108
<u>4.4. Diseño de entrevistas a docentes del Instituto de América Latina IPAL</u>	109
<u>4.4.1. Análisis de la entrevista en profundidad a Jorge Daniel De Alessandro</u>	115
<u>4.4.2. Análisis de la entrevista a Norma González</u>	122
<u>4.4.3. Análisis de la entrevista a Marisa Sol Guzmán</u>	125
<u>4.4.4 Análisis de la entrevista a Patricia Iemma</u>	128
<u>4.5. Interpretación de resultados</u>	129
<b><u>CONCLUSIONES</u></b>	132
<b><u>BIBLIOGRAFÍA</u></b>	136

## INDICE DE FIGURAS:

<a href="#">Figura 1</a> .....	23
<a href="#">Figura 2</a> .....	35
<a href="#">Figura 3</a> .....	47
<a href="#">Figura 4</a> .....	77
<a href="#">Figura 5</a> .....	64
<a href="#">Figura 6</a> .....	98
<a href="#">Figura 7</a> .....	117
<a href="#">Figura 8</a> .....	118
<a href="#">Figura 9</a> .....	119
<a href="#">Figura 10</a> .....	121
<a href="#">Figura 114</a> .....	124
<a href="#">Figura 127</a> .....	106

## AGRADECIMIENTOS

A mis papás que los amo y despertaron en mí el interés por las artes y el conocimiento  
A mis colegas y compañeros de maestría Dinorah, Roger y Lilyan con un fraternal abrazo  
A profesor del IPAL Jorge Daniel De Alessandro, por todo el apoyo que me brindó  
Amigos que desde la distancia me acompañaron en todo el proceso

Gracias

## INTRODUCCIÓN

En la presente Tesis se analizan los factores gráficos, narrativos y estilísticos que fueron determinantes en la producción de *La Asombrosa Excursión de Zamba*, serie animada de carácter educativo emitida en Argentina desde el año 2010 y nominada a los premios Emmy del 2014 en la categoría Mejor Serie Animada Infantil (Ministerio de Educación y Deportes, 2015).

La serie televisiva desarrollada por la productora *El Perro y la Luna*, emitida inicialmente en el canal Encuentro y la TV Pública, ha sido sugerida como material de apoyo dentro y fuera del aula, enfocada en las áreas del lenguaje, las ciencias sociales e historia según el Ministerio de Educación (2015). La serie promueve actividades para el esparcimiento social, cultural y educativo como su aparición en El Verano de Emociones en Mar de Plata en el año 2016, o su participación en el Parque Temático de Zamba propuesto en Buenos Aires, Necochea y Mar de Ajó entre otras ciudades.

En este sentido, la Tesis es analizada desde la construcción de representaciones en la trama narrativa, la morfología de los personajes y los procesos de producción, así como los intereses formativos que se tuvieron en cuenta para su realización. Por este motivo se formuló como pregunta que conduce a la investigación: ¿Cuáles fueron los factores determinantes desde la animación gráfica en el diseño y la producción de *La Asombrosa Excursión de Zamba* para que esta fuera un recurso pedagógico? Para resolver esta pregunta, se analiza la animación educativa desde enfoques teóricos y prácticos del diseño de la animación y se indaga cómo fue implementada en educación escolar a partir del objeto de estudio.

Adicionalmente, se ilustra con base en la experiencia relatada en esta investigación por Fernando Salem, director de arte y animador, y Sebastián Mignogna, productor y codirector de La Asombrosa Excursión de Zamba con el fin de conocer cuáles fueron las pautas de diseño de animación para la elaboración de la serie.

Por consiguiente, se aborda a la animación educativa como recurso pedagógico que, no sólo apele a signos lingüísticos que ayuden a desarrollar competencias desde el conocimiento de reglas finitas del lenguaje, o de signos comunicativos (Chomsky, 1970), que brinden un valor para la enseñanza determinando circunstancias sociales que inciden en el aprendizaje, sino también el análisis de competencias que favorezcan la comprensión de prácticas sociales y el influjo de sistemas metalingüísticos que reflejan discursos de adscripción y adhesión social.

Considerando lo anterior, la utilización de este recurso en el aula según Moreira (2007), pretende no sólo fortalecer la relación estímulo/respuesta, refuerzo positivo, objetivos operativos, instrucción programada y tecnología educativa, como puede ocurrir desde enfoques conductistas para la enseñanza, sino también responder unos objetivos pedagógicos dictados por el programa curricular y ofrecer al estudiante la capacidad de comprender, inferir e interpretar la realidad.

El impacto positivo de este recurso se puede valorar también porque posibilita un modelo educativo que desde la producción y diseño de la animación, hasta su utilización en el aula de clases, como sostienen Ferreyra & Pedrazzi (2007) involucra aspectos tanto cognitivos como emocionales en el estudiante y adicionalmente fortalece la construcción de saberes

que sean “resultado de la interacción entre conocimientos previos y conocimientos nuevos en relación con un contexto” (Montoya 2014, p54).

Esta producción de animación educativa cumple con el enfoque sugerido por Álvarez (2013) según el cual ha de ofrecer una reapropiación de modelos de reconocimiento de la identidad y de la diferencia, que reflejen de una realidad concreta y relacionada al contexto que la determina. La serie hace una recreación de la historia patria argentina en un lenguaje amigable para los chicos en cuanto incluye personajes infantiles que buscan crear una conexión con el espectador. Es decir, la morfología de los personajes, tanto su personalidad como su moralidad, se sujeta a características fisiológicas que refuerzan sus cualidades representativas, como lo plantea White (2005).

Se observa que en esta producción animada se evita una limitación advertida por Álvarez (2013), en el sentido de que las animaciones educativas pueden presentar limitaciones en la trama argumentativa cuando se ilustran momentos históricos con juicios éticos y morales teniendo un reflejo de posturas parciales y dictaminadas por intereses particulares (Álvarez, 2013, p.7). Es decir, que la finalidad de la representación de una batalla, sea histórica o ficticia, está amparada por objetivos ulteriores que sólo muestran la realidad de uno de los lados en conflicto, limitando el análisis crítico de los acontecimientos. Por el contrario la serie es una propuesta imaginativa a usarse desde la valoración de sus contenidos y del acompañamiento del docente para orientar el análisis y la interpretación del estudiante.

Aunque la entrevista en profundidad realizada a los productores de Zamba puso en evidencia que no se recurrió inicialmente a una orientación pedagógica que facilitara su efectividad sino que se obró intuitivamente, se considera que la implementación de las técnicas gráficas en la serie animada influyeron para que fuera utilizada como recurso educativo. Por tal motivo, desde este antecedentes en proyectos similares futuros se puede advertir la necesidad de ampliar los fundamentos teóricos no sólo desde la producción de animación, sino también desde modelos pedagógicos, analizando los procesos metodológicos que se adecúan a estrategias de enseñanza.

En la investigación que aquí se presenta, se tuvieron en cuenta estudios sobre la experiencia Argentina y en otros contextos socioculturales relacionados con el uso de la animación educativa como herramienta en las aulas de clase. Los siguientes antecedentes proporcionan referentes teóricos y casos prácticos que se conectan parcial y directamente con el tema que se desarrolla en la presente Tesis, incursionando en nuevas herramientas pedagógicas, análisis de piezas animadas educativas y ponencias en donde la animación ha sido un vehículo para el aprendizaje de grupos estudiantiles.

Entre los estudios consultados, figura el de Álvarez (2013), quien analiza a La Asombrosa Excursión de Zamba como animación educativa, desde el punto de vista de sus aciertos y desaciertos en su construcción narrativa y la forma como se proyecta en medios de comunicación. El autor considera que el uso de la serie puede caer en una subestimación de las capacidades de comprensión del estudiante si se saca del contexto educativo. Al respecto argumenta que la construcción de significado dentro de la animación educativa como objeto de aprendizaje está determinada por el desarrollo individual y colectivo del estudiante, no sólo la memorización del plan curricular y la retención de los contenidos.

Por otro lado, Tomazi et al. (2009), hace un análisis entre películas y series animadas infantiles en el año 2008 donde hay una construcción de personajes con temáticas científicas y tecnológicas, afirmando que estas animaciones pueden ser utilizadas como herramientas en educación en las áreas de ciencias naturales en la escuela. Entre las animaciones seleccionó nueve películas y series de televisión donde se desarrollan temáticas científicas destacando a Jimmy Neutrón (2002-2008), Lilo y Stitch (2002) Meet the Robinsons, o en Hispanoamérica, La Familia del Futuro (2007), afirmando que hay una gran influencia de los medios de comunicación y las películas animadas en una edad temprana favoreciendo el interés de los estudiantes por el conocimiento de temáticas científicas. Tomazi et al. (2009), a través de Reyes, Rodrigues y Santos (2006), critica la imagen estereotipada del científico en esas películas y series animadas, haciendo una reflexión sobre la necesidad de análisis en el tratamiento de las imágenes, la forma en que se representan los personajes y las situaciones que afrontan a modo que la interpretación y posterior comprensión de las narrativas animadas pueda ser aprovechada dentro de modelos educativos impartidos en la escuela.

Otros referentes teóricos para la investigación que se presenta son Davenport y Gunn (2010), quienes discuten la viabilidad de implementar un proyecto estadounidense sobre la población indígena *Xayante*, ubicado en Brasil central. En el año 2007, se dialogó sobre la integración de la producción animada para el ejercicio pedagógico y las prácticas culturales nativas de pueblos indígenas. Ese proyecto surgió a raíz del interés de la empresa estadounidense Black Gum Mountain Productions, por capacitar jóvenes indígenas de ascendencia Cherokee y Muscogee Creek a través de los nuevos medios digitales, promoviendo habilidades técnicas de comunicación y alfabetización para que sean capaces

de producir animación. De esta forma se les ha capacitado para desarrollar de piezas animadas, produciendo historias tradicionales en sus propios idiomas y que han transmitido conocimientos culturales de su patrimonio histórico. “La animación puede abrir las puertas al mundo de los medios visuales e inspira el trabajo de los educadores, no sólo porque las imágenes animadas están tan presentes en Internet y en la programación y la publicidad televisiva, sino porque producir sus propias animaciones está en el rango de posibilidades para muchos maestros y alumnos, sin importar si tienen acceso a computadoras y cámaras” (Davenport y Gunn, 2010, p.228). Por consiguiente, la experimentación de materiales de apoyo para la educación y el análisis de su impacto en áreas del aprendizaje, permiten dilucidar las capacidades comunicativas desde el campo del diseño para de la formación y la educación.

Teniendo en cuenta las consideraciones anteriores el desarrollo de la tesis conllevó al planteamiento de cuatro capítulos con los siguientes ejes centrales de análisis: En el capítulo I, La Producción de Animación Educativa, se analizan sus pautas de producción a través de conceptos anclados a la comunicación visual, el diseño y la educación teniendo en cuenta la perspectiva de Wells (1998), White (2006), Cholodenko (2007) y Purves (2011) que permitan comprender el proceso de producción de la animación, las técnicas, los géneros, el diseño de personajes, el desarrollo de la trama narrativa y el arte conceptual. Se tiene en cuenta la clasificación de la animación educativa por Wright (2005), cuál es su objetivo, cómo se realiza y en qué se diferencia de otras clasificaciones de animación, afirmando que su finalidad está centrada en la educación basada en modelos de enseñanza.

En el capítulo II, La Animación como Generadora de Sentido en La Asombrosa Excursión de Zamba, se estudia cómo la creación de códigos semióticos basados en contextos culturales y políticos es utilizada para el desarrollo de figuras retóricas y de representación en la animación, analizada desde Calvera (2003), Barbero (2003) y Levis (2011). En la representación gráfica, se emplean conceptos de diseño como: la conjunción de elementos morfológicos, elementos dinámicos como la temporalidad, el ritmo y elementos escalares como la dimensión y la síntesis icónica para la creación de la intención comunicativa (Villafañe, 2006). Se analiza la producción de los mensajes, los significados implícitos y explícitos en las tramas narrativas y el diseño de personajes y la resignificación de las representaciones en historias tanto ficticias como basadas en la realidad.

En el capítulo III: Modelos pedagógicos y Tecnologías de la Información (TIC) en la Educación Primaria, se presenta una panorámica de los modelos pedagógicos que utilizan recursos tecnológicos y comunicacionales para el aprendizaje, en los que se destaca la animación como herramienta educativa. La comprensión de los mecanismos pedagógicos es abordada desde la teoría de Lion (2006) y el lenguaje en educación por Maturana (1998). Lion (2006) invita a reestructurar la práctica docente a través de la incorporación de propuestas encaminadas a la creación de entornos virtuales afirmando que actualmente son parte del eje central del campo educativo. Se estudia desde los lineamientos educativos teniendo como referentes a Montoya (2014) y Goldenberg (2011), con el fin de comprender teorías y prácticas para la educación en edades tempranas. Así mismo, analiza el criterio tenido en cuenta en el diseño de animación educativa y la utilización de la misma como un soporte al ejercicio docente. En este campo la reflexión de los docentes y de los especialistas en animación es significativa para poder identificar algunas dificultades y aciertos en el proceso de enseñanza con base en las animaciones educativas. Luego, se

analizan estos parámetros desde lineamientos tales como el campo sociológico, las metodologías de investigación y los estudios en comunicación social a través de Barbero (1991), Barthes (1972), Baudrillard (1978) y Rockwell (2009).

En el capítulo IV, Metodología, se da cuenta de que adicional a la investigación documental de textos escritos y audiovisuales, se realizaron entrevistas en profundidad a Fernando Salem, director de arte y animador, y Sebastián Mignogna, productor y codirector de *La Asombrosa Excursión de Zamba* con el fin de comprender las pautas tenidas en cuenta para la elaboración de la serie animada y el acercamiento al proceso de diseño con modelos educativos.

Adicionalmente, para observar el impacto que puede tener en las escuelas primarias, se analizan las prácticas pedagógicas de los docentes del Instituto Privado de América Latina, (IPAL), Isidro Casanova de la localidad de La Matanza, en el segundo cordón del Gran Buenos Aires, Argentina. El análisis metodológico está situado desde dos enfoques, el primero estudia el diseño de producción de la animación educativa desde las entrevistas directores y productores en animación digital al describir las técnicas, conceptos y relación con modelos educativos para la elaboración de *La Asombrosa Excursión de Zamba*, y el segundo, la implementación de la animación educativa como recurso pedagógico, el acompañamiento docente y la enseñanza constructivista adaptada a un contexto determinado.

Desde estas perspectivas, la Tesis procura determinar de los factores determinantes desde la animación gráfica en el diseño y la producción de Zamba, que permitieron que fuera utilizada como recurso pedagógico. Dichos factores se analizan desde las técnicas gráficas,

narrativas, estilísticas y de representación simbólica de los personajes, así como el análisis de su aporte educativo en la escuela primaria con base en modelos teóricos, la experiencia de expertos en la producción de animación.

### **PREGUNTA GUÍA**

¿Cuáles fueron los factores determinantes desde la animación gráfica en el diseño y la producción de *La Asombrosa Excursión de Zamba* para que esta fuera un recurso pedagógico?

### **LÍNEA TEMÁTICA:**

Pedagogía del diseño y las comunicaciones.

## **OBJETIVO GENERAL**

Determinar los factores gráficos, narrativos y simbólicos que permitieron que *La Asombrosa Excursión de Zamba* fuera utilizada como recurso pedagógico.

## **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Identificar las técnicas y conceptos de la producción animada desde el campo del diseño.
- Analizar la representación simbólica de la serie animada y cómo esta permite una mayor conexión con el estudiante.
- Determinar la importancia de las tecnologías de la información y la comunicación como contexto para la utilización de la animación educativa *La Asombrosa Excursión de Zamba* como herramienta pedagógica

## **HIPÓTESIS**

En *La Asombrosa Excursión de Zamba*, la articulación de las técnicas gráficas, el diseño de personajes y la representación simbólica fueron factores determinantes, para su uso como recurso pedagógico.